



**UNIVERSIDAD
DE GRANADA**

Trabajo de Fin de Grado

Localización de videojuegos

18 de junio de 2018

Alumno: Armando Molina Gómez

Tutora: Christina Lachat Leal



Facultad de Traducción e Interpretación

Curso 2017-2018

Contenidos

1. Introducción	2
2. Traducción de los encargos	3
2.1. Conceptos teóricos	3
2.2. Recursos utilizados	3
2.3. Problemas de traducción y localización.....	4
2.3.1. <i>Génomia</i>	4
2.3.2. <i>Wink</i>	5
2.3.3. <i>Día a Día – Microrrelatos por la Igualdad</i>	5
3. Descripción y evaluación de la gestión de proyectos	7
4. Conclusiones	8
Referencias bibliográficas	9

1. Introducción

El objetivo de esta memoria es describir el trabajo llevado a cabo por el grupo de TFG de localización de videojuegos 2017-2018. Durante todo el cuatrimestre, trabajamos como una empresa de localización, organizados en dos divisiones según nuestra lengua de trabajo: francés, como fue mi caso, o inglés.

Los proyectos en los que trabajamos fueron:

1. *Génomia* (fr-CA/en-CA>es-ES): Sección de la plataforma educativa canadiense Science en Jeu¹, destinada a estudiantes de primer y segundo ciclo de secundaria para aprender conocimientos prácticos sobre genómica y biotecnología a través de las historias interactivas *L'étrange disparition des frères Freluquet* y *Le retour d'une mystérieuse maladie*.
2. *Wink* (en-US>es-ES/fr): Juego de plataformas en 2D creado por el desarrollador independiente Max Valley². Actualmente se encuentra en fase beta y estará destinado a cualquier tipo de público aficionado al género.
3. *Día a Día – Microrrelatos por la Igualdad* (es-ES>fr-FR/en): Aplicación para móviles desarrollada por Benito Moreno Peña, profesor en el IES Américo Castro, y financiada por la Consejería de Educación y Ciencia de la Junta de Andalucía. Contiene una colección, aún en desarrollo, de 365 microrrelatos sobre igualdad de género escritos por los alumnos de dicho centro. Está destinada a cualquier tipo de público, con especial interés en jóvenes.

Los clientes nos proporcionaron los textos originales en formato Word para los dos primeros encargos y en Excel para el tercero.

Trabajamos, por orden, en *L'étrange disparition des frères Freluquet* (7.128 palabras), *Wink* (1.034 palabras), *Le retour d'une mystérieuse maladie* (19.411 palabras) y 160 microrrelatos de *Día a Día* (15.211 palabras), traduciendo un total de 48.252 palabras.

Con todos los encargos se siguió un procedimiento de trabajo similar:

1. Tratamiento (si procede) del formato original
2. Reparto de texto para traducir
3. Lectura y elaboración de un glosario o guía de estilo (según proceda)
4. Traducción
5. Revisión

¹ Sitio web de Science en Jeu: <http://www.scienceenjeu.com>

² Portal de descarga: <https://maxvalley.itch.io/wink-beta>

2. Traducción de los encargos

2.1. Conceptos teóricos

En primer lugar, debemos comprender el concepto de localización (o L10N), definido por el W3C como «*the adaptation of a product, application or document content to meet the language, cultural and other requirements of a specific target market (a locale)*» (2005). Consideramos la traducción y la localización multimedia de programas interactivos como un tipo de «traducción subordinada», al servicio de medios acústicos y visuales (Scholand, 2002). Esto se refleja de una forma u otra en todos los encargos.

Por otro lado, el proceso de localización está muy relacionado con la noción de transcreación: según el poeta Haroldo de Campos, una traducción en la que «no se traduce solo el significado, se traduce el signo en sí» (1982), que hemos tratado especialmente en *Wink*.

En cuanto a *serious games*, Derryberry los define en contraposición con los *casual games*: en lugar de destinarse puramente al entretenimiento, estos pretenden mejorar un aspecto específico del aprendizaje (2007), como *Génomia* en relación con *Wink*. Para una localización óptima, fue necesario entender la experiencia de juego (jugabilidad) y la aceptabilidad de los diálogos para el público meta como factores clave para la interacción, siguiendo las recomendaciones de Lachat Leal (2016).

Por último, a la hora de trabajar con aplicaciones móviles como *Día a Día*, con una interfaz no diseñada para una audiencia internacional, comprobamos que, como afirma Torres Molina, algunos problemas como la limitación de caracteres se vuelven más pertinentes que en otros tipos de productos (2007). Al tratarse de una aplicación de microrrelatos, también empleamos competencias propias de traducción literaria, como tener presente que «el traductor literario tiene que ser la voz del autor en otro idioma» (Almarza, 2014).

2.2. Recursos utilizados

Las traducciones se realizaron en hojas de Excel en Google Drive, con una carpeta de copias de seguridad actualizada regularmente. Además, gracias al curso *Herramientas para la localización audiovisual*³ de Traduversia aprendimos a introducir la cuenta automática de caracteres por celda para comparar nuestros segmentos traducidos con los originales.

Como referencia, tuvimos acceso a los productos originales.

³ Enlace al curso: <https://traduversia.com/curso/herramientas-localizacion-y-traducion-audiovisual>

2.3. Problemas de traducción y localización

2.3.1. Génomia

2.3.1.1. Inconsistencias en el formato

Al trasladar el texto original en inglés y francés a Excel, muchos segmentos textuales no se correspondían entre sí, por lo que fue necesario ordenarlos en tres columnas con celdas equivalentes.

Por otra parte, en *L'étrange disparition des frères Freluquet* muchas celdas en inglés carecían de equivalente en francés, mientras que en *Le retour d'une mystérieuse maladie* ocurría al contrario. Por ello, la división de francés desempeñó un papel mayor en la segunda parte.

2.3.1.2. Registro

Además del tratamiento informal de la interfaz para dirigirse al usuario (tuteo), respetamos los registros diferentes para las explicaciones (de «libro de texto») y para los personajes (coloquial).

Asimismo modificamos la ortotipografía en segmentos que invitan a interactuar, reforzando la experiencia de inmersión:

Comme tu veux, mais j'ai l'impression que ce que tu cherches a été enterré. → **Como quieras. Pero te digo yo que lo que estás buscando está enterrado...**

2.3.1.3. Terminología especializada

Génomia emplea terminología especializada de ramas de la biología molecular con fines divulgativos. Realizar una documentación exhaustiva (IATE, consultas a expertos, etc.) fue crucial para traducir términos problemáticos sin caer en jerga, como *boîte de manipulation* (**caja de guantes en atmósfera controlada**), *patrimoine génétique* (**conjunto génico**), *carte à puce ADN* (**chip de microarray**), etc.

2.3.1.4. Nombres y referencias culturales

Adaptamos los nombres de los gnomos protagonistas (Alfred, Basile, Chouffe y Dobby) para conservar el patrón alfabético y añadir un pequeño guiño: **Ángel**, **Berto**, **Chema** y **David**. *Freluquets* se tradujo por «**Fatuos**», calificativo rimbombante con matiz similar.

Sin embargo, el mayor problema que se nos presentó fue el tratamiento de la *tordeuse des pins*, un insecto parasitario común en Canadá que no existe en España. La solución fue sustituirlo por uno muy parecido y conocido por la cultura meta: la **procesionaria del pino**.

2.3.2. *Wink*

2.3.2.1. *Registro*

Wink se caracteriza por la «personalidad» humorística de sus diálogos y personajes. Sin embargo, la interfaz requería emplear un lenguaje más técnico, por lo que utilizamos como referencia menús de videojuegos de los que disponíamos:

Save File → *Sauvegarder*

Score → *Points*

2.3.2.2. *Nombres propios*

El mayor reto fue la traducción de contenido humorístico con dos lenguas extranjeras, manteniendo también cierta coherencia con la traducción en español.

Puesto que el cliente nos dio libertad para adaptar los nombres propios, empleamos diferentes estrategias transcreativas:

EN	ES	FR	Observaciones
Puppers	Pancho	Barry	Guiño
Loola	Loola	Luucie	Mismo efecto con nombre francófono
Cave of the Flooshes	Caverna Cisterna	Grotte Toilette	Aliteración + Onomatopeya de gotas
Raft Shop	Tienda náutica	Boutique nautique	Rima

Tener acceso al juego nos ayudó a tomar decisiones subordinadas a la imagen, como el tratamiento de *Shopkeeper* (*Grossiste*), que cambia de género arbitrariamente, o **Lupe**, sin traducir, ya que su nombre aparece en un fondo.

2.3.3. *Día a Día - Microrrelatos por la Igualdad*

2.3.3.1. *Redacción*

Tradujimos un total de 160 voces narrativas, cada una con competencias expresivas diferentes. En algunos casos nos encontramos faltas de ortografía que señalamos para informar al cliente.

Para asegurar la calidad narrativa en la lengua meta establecimos ciertas pautas en una guía de estilo. Por ejemplo, comprobamos en qué relatos debíamos utilizar cada tiempo de pasado, al ser estos en francés no tan arbitrarios como en español. Además, adaptamos la ortotipografía de los diálogos al formato reducido de la aplicación, añadiendo un guion inicial que normalmente sustituyen las comillas de apertura:

« – *Chéri, peux-tu mettre les verres là ? – Ta gueule ! Tu ne comprends vraiment rien* ».

2.3.3.2. Referencias culturales

Los microrrelatos de *Día a Día* tienen un marcado contenido cultural. Todas las referencias se trataron de forma diferente.

Por una parte, los nombres propios se mantuvieron de forma que los autores pudieran ver sus nombres inalterados, salvo en el caso de nombres extranjeros (Steisy→**Stacey**). Además, en el caso de dos historias ubicadas en pueblos, los lectores francófonos y anglófonos podrán ver que tratan sobre hechos reales, como el caso de Huétor-Tájar.

Para otras referencias propias de la cultura española, optamos por diferentes estrategias:

es-ES	fr-FR	
Guardia Civil	<i>Police</i>	Generalización
<i>Estudiaron bachillerato en el mismo instituto.</i>	<i>Ils étudièrent au même lycée.</i>	Equivalentes funcionales
016	3919	

2.3.3.3. Interfaz

Para facilitar la experiencia de lectura, elaboramos una lista de mejoras de interfaz para el cliente. Además de una fuente más legible, pensamos en proponer un listado internacional de teléfonos de ayuda en caso de violencia machista, ya que el 3919 es un equivalente reconocido solo por el *locale* de Francia. Así desempeñamos el papel de traductores como asesores culturales defendido por Calvo, demostrando «resolver situaciones en ámbitos interculturales» y «ver cosas que otros profesionales no ven» (2018).

3. Descripción y evaluación de la gestión de proyectos

Previamente a la traducción del primer proyecto elegimos a Abraham Martínez como gestor del equipo para repartir las tareas de cada encargo entre todos los miembros. Junto a Mónica Rodríguez y Rosa Cuberos, los tres se encargaron de la comunicación con los clientes.

En cuanto a mi trabajo personal, para *Génomia* revisé las celdas introductorias que había traducido Abraham y traduje y revisé junto a Rosa la sección de explicaciones de la segunda parte. Para *Wink* traduje algunos diálogos y colaboré en la interfaz y la elección de nombres propios. Por último, para *Día a Día* traduje un total de 32 microrrelatos (02/01, 09/01 y 10/02-11/03) y revisé la mitad de los de Rosa y Myriam Rodríguez.

Mientras que en *L'étrange disparition des frères Freluquets* trabajamos divididos en equipos de terminólogos, traductores y revisores (del que formé parte junto con otras tres compañeras de francés), para el resto de encargos adoptamos una estrategia de traducción por fragmentos asignados por el gestor y revisión cruzada. En el caso de la gestión terminológica, para *Le retour d'une mystérieuse maladie* elaboramos un glosario común con anotaciones adicionales de estilo durante la primera lectura, que resultó de gran utilidad.

La comunicación fue vital para coordinarnos. Aunque estábamos conectados por Internet en todo momento, también organizamos reuniones extraordinarias para tomar decisiones en grupos más reducidos.

Dicho esto, considero que la dinámica de grupo, a pesar de factores como competencias desiguales, no dejó de mejorar durante el cuatrimestre y ha hecho de este TFG una experiencia gratificante y provechosa.

4. Conclusiones

A lo largo de este cuatrimestre, todos hemos adquirido unas buenas competencias de base en el campo de la localización. Para algunos de nosotros, este TFG ha sido nuestro primer contacto con el mundo de la traducción profesional y nos ha permitido experimentar con encargos reales cómo funciona un equipo traductor.

El haber trabajado en proyectos muy diferentes entre sí, con la ventaja añadida de jugarlos previamente, nos ha permitido analizar con detalle las características propias de distintos tipos de productos localizables: juegos completados y en desarrollo, *serious games* y *casual games*, para ordenador y para móviles, de corte científico y literario, etc. Considero que esta variedad me ha convertido en un traductor más versátil.

Asimismo, este trabajo me ha hecho tomar más conciencia que nunca de la importancia de traducir y localizar considerando la experiencia de juego del público meta, así como la repercusión que esto tiene sobre el producto final. A medida que avanzábamos en nuestros encargos, cada vez se me hacía más instintivo ver con otros ojos el proyecto traducido y detectaba con más facilidad los problemas culturales.

Sin embargo, por encima de todo, considero que este trabajo nos ha servido a muchos para valorar la diferencia entre trabajar en grupo y trabajar en equipo. A través de simples gestos, como señalar aspectos positivos de nuestras traducciones durante las revisiones cruzadas, nos motivábamos unos a otros y el resto del trabajo se hacía más ameno. En este aspecto, puedo afirmar que he aprendido actitudes muy importantes para mi futuro profesional.

En resumen, gracias a este TFG finalizo el grado en Traducción e Interpretación con la satisfacción de ver mi nombre en tres productos de localización trilingüe, con una mayor confianza en mis capacidades como traductor, asesor cultural y compañero de equipo, y sobre todo con muchas más ganas de seguir aprendiendo del mundo de la localización multimedia. Por todo ello doy las gracias al equipo de trabajo al completo y a nuestra coordinadora.

Referencias bibliográficas

Almarza, M. (15 de marzo de 2014). Glorias y miserias de la traducción literaria. *Espacio Santillana Español*. Disponible en: <http://www.espaciosantillanaespanol.com.br/glorias-y-misericas-de-la-traduccion-literaria/> [Último acceso: 18 de junio de 2018]

Calvo, E. (marzo de 2018). Translation and beyond: potencial de las competencias del traductor en ámbitos internacionales. En E. Quero Gervilla (Presidencia), XI Jornadas de Orientación Profesional. Jornadas dirigidas por la Facultad de Traducción e Interpretación de la Universidad de Granada, España.

Campos, H. de. (1982). De la traducción como creación y como crítica. En: *De la razón antropofágica y otros ensayos* (pp. 175-193). Ciudad de México: Siglo XXI. Disponible en: <https://cdigital.uv.mx/bitstream/handle/123456789/6250/198278P175.pdf;jsessionid=30A17F1F7E62DA44E6354ACF505FA8FB?sequence=2> [Último acceso: 18 de junio de 2018]

Derryberry, A. (2007). *Serious Games: Online Games for Learning*. Adobe White Paper. Disponible en: <https://iktmangud.files.wordpress.com/2014/09/online-games-for-learning.pdf> [Último acceso: 18 de junio de 2018]

Lachat Leal, C. (2016). *Serious games localisation. Playability and translation strategies*. EST Congress. Aarhus, Dinamarca. Disponible en: http://digibug.ugr.es/bitstream/handle/10481/42448/LachatLeal_SeriousGame.pdf?sequence=1 [Último acceso: 18 de junio de 2018]

Scholand, M. (2002). Localización de videojuegos. *Tradumàtica: Traducció i Tecnologies de la Informació i la Comunicació* (1). Disponible en: <http://www.fti.uab.es/tradumatica/revista/articles/mscholand/art.htm> [Último acceso: 18 de junio de 2018]

Torres Molina, Y. (2007). Localización de juegos para móvil. *Tradumàtica: Traducció i Tecnologies de la Informació i la Comunicació* (5). Disponible en: <https://www.raco.cat/index.php/Tradumatica/article/view/75764> [Último acceso: 18 de junio de 2018]

World Wide Web Consortium. (2005). *Localization vs internationalization*. Disponible en: <http://www.w3.org/International/questions/qa-i18n.en.php> [Último acceso: 18 de junio de 2018]